

ISSN 2806-0326 (En linea) ISSN 1794-5216 (Impresa)

METAVERSO: PERSPECTIVAS JURÍDICAS DE LA NUEVA REALIDAD (VIRTUAL)

METAVERSE: LEGAL PERSPECTIVES OF THE NEW (VIRTUAL) REALITY

Pedro José Villa López*
Juan Pablo Amaya Amaris**
Juan Manuel Pacheco Chaparro***

Fecha de recepción: 21 de marzo 2022
Fecha de aceptación: 6 de mayo 2022
Disponible en línea: 30 de junio 2022

RESUMEN

El metaverso es la representación fidedigna de nuestra realidad física, convertida a lo digital. Sin embargo, no hay una expresa regulación jurídica que permita el análisis de nuestra futura realidad digital, por lo que un análisis al respecto es pertinente. Por tal motivo, el presente escrito estudiará algunos temas relevantes como la regulación de este espacio, los paradigmas que genera para instituciones tradicionales del derecho como la propiedad y la propiedad intelectual, así como el tema del tratamiento de datos personales y la privacidad en el marco de esta nueva realidad —virtual— que es el metaverso.

* Estudiante de décimo semestre de la Carrera de Derecho de la Facultad de Ciencias Jurídicas de la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá DC., Colombia). Contacto: pedro_villa@javeriana.edu.co

** Estudiante en proceso de grado de la Facultad de Derecho de la Universidad Externado de Colombia (Bogotá D.C., Colombia). Contacto: juanp_amaya@hotmail.com

*** Estudiante de décimo semestre de la Carrera de Derecho de la Facultad de Ciencias Jurídicas de la Pontificia Universidad Javeriana (Bogotá D.C., Colombia). Contacto: juan-pachecoc@javeriana.edu.co

VISIT…

LANZAROTE
Caliente.COM

PALABRAS CLAVE: Metaverso, propiedad, propiedad intelectual, datos personales.

ABSTRACT

The metaverse is the faithful representation of our physical reality, digitalized. However, there is no express legal regulation that allows the analysis of our future digital reality, so an analysis in this regard is pertinent. For this reason, the article will study some relevant issues such as the regulation of this space, the paradigms it generates for traditional law institutions such as property and intellectual property, as well as the issue of personal data processing and privacy within the framework of this new reality —virtual— that is the metaverse.

Keywords: Metaverse, property, intellectual property, personal data.

I. INTRODUCCIÓN

Hablar del metaverso presenta el reto de transportarse 50 años atrás[1], cuando se especulaba sobre las posibles características de lo que hoy conocemos como el internet. ¿Cómo operaría? ¿Cuáles son sus límites? ¿Puede cualquier persona utilizarlo? Hoy en día, se hacen estas preguntas para referirse al metaverso que, para efectos de este escrito, se definirá como el ecosistema producto de la economía digital donde los usuarios pueden acceder a bienes y servicios, en calidad de compradores y vendedores. Esta es la representación fidedigna de nuestra realidad física, convertida a lo digital. Aun cuando no existe consenso en la definición del metaverso, algunas aproximaciones han determinado que es un concepto abstracto, que se vale del ambiente digital para desarrollar una experiencia de nuestro mundo físico[2].

Ahora bien, el metaverso es toda una experiencia, pues el usuario debe crear su perfil a través de alguna de las plataformas conocidas como la App Store, Google Store, Facebook, PlayStation, entre otras, que permitirán la configuración de una identidad digital, donde a través de un alias y de una imagen se

1 Ben Segal, A short history of Internet protocols at CERN (1995), https://www.researchgate.net/profile/Ben-Segal-5/publication/245061001_A_short_history_of_Internet_protocols_at_CERN/links/00b7d52b05f310a304000000/A-short-history-of-Internet-protocols-at-CERN.pdf

2 *Privacy in a Parallel Digital Universe: The Metaverse.* Norton Rose Fulbright, https://www.dataprotectionreport.com/2022/01/privacy-in-a-parallel-digital-universe-the-metaverse/ (25 de enero de 2022)

identificará al usuario con los demás. Asimismo, se crean monederos o billeteras digitales representadas en créditos, dinero real o tokens como forma de pago. Adicionalmente, integra sistemas de comunicación de mensajería entre usuarios para que estos puedan comunicarse entre sí, haciendo del metaverso una verdadera experiencia sensorial e inmersiva, que pretende innovar la forma de relacionarse entre sí.

Actualmente, si se analiza un perfil de cualquier persona en, por ejemplo, Amazon, se encontrará que el perfil de un usuario adquiere importancia siempre y cuando sea vendedor de mercancía o usuario que deja alguna reseña sobre libros, películas, etc. En este sentido, Amazon cuenta con distintas bibliotecas integradas donde se almacenan libros digitales, audio libros, música, compras realizadas, listas de deseo, posibilidad de ganar créditos por suscripción y una billetera en la cual se puede depositar dinero desde nuestra cuenta bancaria para luego utilizarla. Además, guarda las preferencias del usuario personalizando al máximo el que podemos llamar "avatar de consumo" representación virtual de nuestras preferencias, gastos e interacciones de nuestro yo "real" en dicha plataforma.

Así como Amazon, ha incorporado elementos diferenciales que se incluyen en los metaversos, los videojuegos son una muestra mucho más clara de lo que se pretende con este nuevo ecosistema. En este caso, se crea un avatar con un seudónimo coleccionable para que el personaje utilice, se busca que este supere retos y niveles para alcanzar un objetivo y, de esta manera, recolecte premios para incrementar sus habilidades y poder continuar en el juego hasta terminarlo en virtud del cumplimiento de todos los niveles. Estos ejemplos, retan al mundo de los negocios y representan la llegada del metaverso en una etapa temprana.

Aunque el metaverso parece representar la punta del iceberg, lo cierto es que es el resultado de un desarrollo tecnológico que data de mucho tiempo atrás, inclusive desde la creación de internet, pues este es el resultado de la investigación de desarrolladores que durante toda su vida le dedicaron un porcentaje muy amplio a la innovación en servicio de la sociedad. No se puede olvidar aquel primer computador desarrollado, caracterizado por su tamaño y por la cantidad de cables que lo acompañaban. Luego, ese computador aparatoso se convirtió en un celular, donde se integran cientos de herramientas al alcance de la mano en una pantalla de pocas pulgadas. El paso del tiempo, permitió la creación de inventos que llegaron a satisfacer necesidades que posiblemente hace cien años no se hubieran contemplado[3].

3 Pedro José Villa López. *Año 2022: las posibilidades del metaverso y sus potenciales resultados.* El Bogotano. 11 de enero, 2022 https://www.elbogotano.com.co/ano-2022-las-posibilidades-del-metaverso-y-sus-potenciales-resultados-por-pedro-jose-villa-lopez/

Así las cosas, la creación de nuevos metaversos con el paso del tiempo está llamada a transformar la forma en que las personas se comuniquen, trabajen, aprendan y se entretengan. Para muchos, es la nueva versión de internet o de la actual Web 2.0, lo cual permitirá la creación de nuevos espacios en una realidad virtual donde los derechos de propiedad intelectual, derechos de autor, marcas registradas, patentes y publicidad, así como los derechos de propiedad digital derivados de los Non Fingible Tokens (NFT) se convertirán en términos con los que usuarios de estas nuevas tecnologías tendrán que lidiar frecuentemente.

Las interacciones en estos nuevos espacios se enmarcarán en relaciones contractuales entre el dueño del sitio y los participantes, en donde los acuerdos contractuales, así como el haber aceptado unos términos y condiciones tendrán un papel muy importante en las actividades que se desarrollarán allí[4].

El derecho no debe ser ajeno a esta nueva realidad —virtual—, y teniendo en cuenta que las tecnologías de realidad aumentada se han proliferado y llegaron a los sitios de trabajo, salones de clase y lugares del diario vivir, habrá que preguntarse cuál sería la mejor manera de ejercer un control sobre estas y, de esta manera, si fuere necesario, regular su actividad. Para realizar ese análisis, el presente escrito estudiará las siguientes temáticas: (i) la regulación, control y normatividad aplicable; (ii) los paradigmas que genera para instituciones tradicionales del derecho como la propiedad y la propiedad intelectual, así como el tema del tratamiento de datos personales y la privacidad en el marco de esta nueva realidad —virtual— que es el metaverso.

II. REGULACIÓN, CONTROL Y NORMATIVIDAD APLICABLE

La idea del derecho como instrumento de control social por medio de la coacción, se ha replanteado y hoy en día la lógica se encuentra reenfocada en servir como instrumento de dirección social, y ser una herramienta efectiva y eficaz. Jacques Chevallier afirma que se trata de un derecho mucho más pragmático, que tiene en cuenta la realidad para convertirse en una ciencia mucho más flexible y adaptable, cuestión que lo aproxima a la colectividad y situaciones concretas por regular[5]. Esta idea es totalmente aplicable al tema en cuestión, pues al tener un derecho más pragmático, no le resultará traumático adaptarse a las nuevas realidades que son producto de la innovación tecnológica.

4 Garon, Jon M., Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future (January 3, 2022). Disponible en SSRN: https://ssrn.com/abstract=4002551 o http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4002551

5 Jacques Chevallier. El estado posmoderno. Universidad Externado (2011)

Así las cosas, teniendo en cuenta que cuando se habla de metaverso, en realidad se hace referencia a muchos metaversos, si el derecho quisiera entrar a regular este mundo virtual, debe partir de la idea de que probablemente con una simple ley no bastará. Videojuegos, sistemas multimedia, educación, actividad social, entrenamientos, entre otros, son algunas de las actividades que contarán con su propio metaverso. La idea es brindarles a los usuarios una experiencia inmersiva y mucho más extensa de la que se tiene actualmente con la interacción en redes sociales. Las interacciones dentro de este nuevo fenómeno, a diferencia de las del mundo real, según lo cuenta Jon Garon, "están enmarcadas por relaciones contractuales entre el propietario del sitio y los participantes en las que los acuerdos contractuales y los términos de servicio adquieren un papel extremadamente importante"[6]. Estos serían los famosos "términos y condiciones", que el usuario acepta cuando accede a una plataforma en la actualidad.

En este contexto, según lo explica Jhon Caballero, la autorregulación parece ser el mecanismo ideal para regular estos nuevos escenarios, pues permite continuar con una dinámica fluida en lo que respecta a las actividades que tienen lugar allí. Sin embargo, el mismo autor reconoce que "al derecho concierne encontrar un equilibrio entre el código que compone el metaverso (el software), las normas comunitarias de la plataforma (contratos) y las normas de orden público (fundamentos constitucionales y ley imperativa)"[7].

Bajo esta premisa, el derecho no puede resultar ajeno y permitir que en virtud del principio de la autonomía privada, se vulneren derechos de los usuarios, por la posición que quien redacta los términos y condiciones posee respecto de quien está llamado a aceptarlo.

Esta dinámica de creación de términos y condiciones —que al final son cláusulas de un contrato—, se desdibuja si todos los metaversos se convierten en una sola plataforma única o en una serie interconectada de plataformas de propiedad comercial, pues el poder de mercado que tendría el desarrollador o "anfitrión" conllevará la formulación de preguntas adicionales con respecto a la inconcebibilidad de cualquier término impuesto por todos, ya que se trata de un típico contrato de adhesión donde el poder del creador será tal, que podrá regu-

6 Garon, Jon M., Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future (enero 3, 2022). Disponible en SSRN: https://ssrn.com/abstract=4002551 o http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4002551

7 Caballero, Jhon (2022) El régimen jurídico del metaverso https://derinformatico.uexternado.edu.co/el-regimen-juridico-del-metaverso/

lar y redefinir el entorno[8], en el marco de una experiencia que se caracteriza por ser mucho más inmersiva y sensorial para los usuarios, cuestión que tiene unas implicaciones mayores.

Actualmente, no hay un metaverso que sea una plataforma única universalmente interoperable, pero, existen proyectos para crear multiversos que concentrarán varios metaversos, algo así como una galaxia que engloba varias constelaciones. Por ejemplo, *Decentraland*, que es "el primer mundo virtual completamente descentralizado"[9], donde los usuarios a través del *Decentralized Autonomous Organization* – DAO – tienen el control de las políticas creadas para determinar la forma en que ese mundo se debe comportar, por ejemplo, diciendo que tipo de artículo portátiles están permitidos o no.

Además, Decentraland ofrece a los usuarios la creación de un avatar, la posibilidad de relacionarse con otras personas y comercializar bienes. Así, en este multiverso es posible comprar o alquilar un terreno, ofrecer entradas a un concierto, vender y comprar entradas, entre otras cosas[10]. Estas transacciones se deben pagar a través de MANA, la criptomoneda exclusiva de esta plataforma y se rige por los *smart contracts* de la aplicación, donde la ejecución automática del mismo se da cuando se presentan una serie de condiciones informáticas preprogramadas, teniendo en cuenta lo pactado por las partes[11].

Ahora bien, el metaverso, como tecnología emergente que se encuentra en desarrollo todavía, se crea con la idea de ser un ecosistema abierto y accesible para todos en un marco de igualdad, para que la tecnología que trae consigo se pueda extender fácilmente y pueda beneficiar a todo el mundo. En consecuencia, cualquier normatividad que se pretenda aplicar a este entorno, deberá sustentarse en la idea de que están regulando "en abierto", de tal manera que todo lo que constituye a un metaverso y lo hace "real" sea accesible para los operadores y permita que la tarea que tienen que realizar se pueda desarrollar con independencia del fabricante o vendedor[12].

---

8 Garon, Jon M., Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future (January 3, 2022). Disponible en SSRN: https://ssrn.com/abstract=4002551 o http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4002551

9 *Decentraland DAO* https://dao.decentraland.org/en/ (s.f)

10 *Metaverso: una primera aproximación jurídica y algunas cuestiones por resolver* (ECIJA) (2022), https://media-exp1.licdn.com/dms/document/C4E1FAQFg0g5jPO6L5w/feedshare-document-pdf-analyzed/0/1646212505238?e=1646344800&v=beta&t=JQ3rCMamy_sDdxvBaxw4h1hCx8UgNy1xuA76th1Umas

11 Ibídem.

12 Ibídem.

Así las cosas, como este se trata de un fenómeno novedoso y complejo el estudio tendrá que enfocarse en analizar algunas situaciones que se presentan en los diferentes metaversos con el fin de determinar la necesidad de desarrollar por parte del legislador una regulación específica sobre la materia, o si, por el contrario, con las ya existentes será suficiente y a lo que se tendrá que acudir será a la analogía para aplicar la norma real prevista para el mundo real atendiendo a la actividad específica que se esté estudiando.

No obstante, antes de iniciar el análisis propuesto, vale la pena indicar que se parte de una premisa: las regulaciones actuales de videojuegos, redes sociales, derechos de autor, música y películas se encuentran bien equipadas para abordar los potenciales problemas que su aparición en el metaverso pueda generar, pero como es normal cuando se trata de nuevas tecnologías, habrá aspectos que se presentarán como retos y plantearán preguntas que no tendrán una respuesta en la legislación actual[13]. Además, la creación de metaversos no implica necesariamente la introducción de una nueva especie de contenido, lo que cambia es la forma en que este se encuentra desplegado o presentado, así como la forma en que las personas acceden a este.

En Estados Unidos, a propósito de la regulación de esta materia, ya hay opiniones sobre una posible intervención de la *Federal Trade Comimission (FTC)* en el metaverso de Meta y el Oculus, el visor virtual de realidad virtual desarrollado por esta compañía, creada y fundada por Mark Zuckerberg. La *American Enterprise Institute*, considera que la FTC, agencia independiente del gobierno estadounidense y cuya misión principal es promover los derechos de los consumidores y la eliminación y prevención de prácticas que atentan contra la libre competencia, no debería iniciar una investigación contra la empresa y su dispositivo.

Hasta el momento, Oculus es el visor de realidad virtual más popular representa alrededor del 35% de las ventas de estos artículos en 2021 en Estados Unidos. Esta situación, llevó a la FTC y a algunos Estados a considerar que ese porcentaje del mercado a tener una posición de dominio en el mismo, situación que la compañía (Meta) estaría utilizando para arrasar a la competencia[14]. Frente a esto, la *American Enterprise Institute* considera que esa investigación ya parte con 3 problemas a los que se debe enfrentar la FTC:

---

13 *Will Metaverses Require New Regulations?* - AAF American Action Forum, https://www.americanactionforum.org/insight/will-metaverses-require-new-regulations/ (9 de febrero de 2022)

14 *The Federal Trade Commission Should Not Seek to Regulate the Metaverse*. American Enterprise Institute, https://www.aei.org/technology-and-innovation/the-ftc-should-not-seek-to-regulate-the-metaverse/ (31 de enero de 2022)

i) "es incoherente afirmar que existe dominancia en un mercado que además de ser emergente, es cambiante. La dominancia implica que una empresa tenga un control duradero de un mercado, lo que hace que se encuentre protegido de la competencia, por lo que, en el caso de los dispositivos de VR, como nadie los controla, el mercado es abierto;

ii) (…) La estrategia de Meta de mantener bajos los precios de los dispositivos y beneficiarse de futuras compras es una práctica comercial estándar. Las empresas de juegos venden consolas con pérdidas para que las empresas puedan beneficiarse de los juegos y las ventas en línea. (…) Este modelo también se ha utilizado para teléfonos móviles e impresoras;

iii) Un tercer problema es que cualquier acción que tomen la FTC y los estados estaría regulando efectivamente el metaverso mucho antes de que esté claro cómo funcionarán los espacios del metaverso"[15].

Teniendo en cuenta lo dicho hasta este punto, es posible afirmar que aún se trata de una tecnología en construcción sobre la cual hay una extensiva experimentación sobre muchas facetas, ya que los desarrolladores mismos son los que han pretendido establecer las reglas y definir los límites de lo que pueden hacer, pues se trata de un tema descentralizado ejecutado bajo la autonomía de aquellos encargados de innovar.

Visto lo anterior, es posible reiterar la idea según la cual esta nueva tecnología plantea grandes interrogantes para el público general, incluyendo a quienes se preocupan por regular novedoso y complejo fenómeno. Por lo tanto, a continuación, se analizará lo que puede hacer el derecho actual para hacerle frente a algunas situaciones dentro de la realidad virtual: (a) las criptomonedas, (b) la fiscalización de estas actividades y (c) la posibilidad de que se presenten delitos y fraudes informáticos.

a) Criptomonedas:

El entorno digital que supone el metaverso implica que el pago de las cosas que se comercialicen allí deba realizarse a través de monedas digitales, es decir, a través de las criptomonedas. Surge la pregunta entonces de quien tendría la capacidad de controlar las operaciones que se realicen con estas en la realidad virtual, teniendo en cuenta que igual estas se pensaron en un inicio como parte de

15 *The Federal Trade Commission Should Not Seek to Regulate the Metaverse.* American Enterprise Institute, https://www.aei.org/technology-and-innovation/the-ftc-should-not-seek-to-regulate-the-metaverse/ (31 de enero de 2022)

las DeFi o finanzas descentralizadas, las cuales no necesitan de intermediarios para operar, pues están basadas en un conjunto de aplicaciones de 'blockchain' que tienen el potencial de transformar el sistema financiero[16].

Siguiendo a Jon Garon, lo primero que se debe tener en cuenta es que la transferencia de fondos o activos de carácter fungible dentro de un metaverso, por ejemplo, un juego, se sujetará a las leyes de transferencia de dinero, siempre y cuando esos fondos sean convertibles en moneda, en activos o en criptomonedas. Así las cosas, dependerá de las transacciones financieras que puedan ocurrir dentro del juego o mundo virtual lo que permitirá a cada organismo regulador financiero reclamar la competencia para conocer y control de las transacciones financieras que se realizan en este contexto[17].

En Colombia, no existe una legislación específica sobre la materia, a pesar de los Proyectos de Ley que han cursado dentro del Congreso, por lo tanto, no hay ninguna ley en el país que le asigne una naturaleza jurídica. En consecuencia, se puede afirmar que al no existir una prohibición expresa sobre su uso o intercambio en el país, la existencia de criptomercados que operen en virtud de la costumbre mercantil y la autonomía negocial es válida[18]. Ante el vacío legal existente, son autoridades administrativas las que a través de actos administrativos (conceptos y resoluciones) han establecido lineamientos y condiciones en aquellos sectores que están sujetos a la inspección, vigilancia y control del Estado.

A través de la Carta Circular 52 de 2017, la Superintendencia Financiera alertó sobre los riesgos potenciales asociados a operaciones realizadas con criptomonedas, pues considera que "estos tipos de operaciones se caracterizan por ser pseudoanónimas, presentan una alta dificultad para la identificación de sus beneficiarios finales, son poco trazables por las autoridades y no están respaldadas por bancos centrales"[19], por lo que las entidades financieras no estarán autorizadas para custodiar, invertir, intermediar ni operar con estos instrumen-

16 *En qué consisten las DeFi o finanzas descentralizadas.* BBVA Noticias, https://www.bbva.com/es/en-que-consisten-las-defi-o-finanzas-descentralizadas/ (5 de julio de 2021)

17 Garon, Jon M., Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future (enero 3, 2022). Disponible en SSRN: https://ssrn.com/abstract=4002551 o http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4002551

18 Caballero, Jhon (2021) Los criptoactivos y su régimen jurídico relevante https://derinformatico.uexternado.edu.co/criptoactivos/

19 Carta Circular 52 de 2017 [Superintendencia Financiera de Colombia] Riesgos potenciales asociados a las operaciones realizadas con "Monedas Electrónicas- Criptomonedas o Monedas Virtuales". 22 de junio de 2017

tos, así como tampoco permitir el uso de sus plataformas para que se realicen operaciones con monedas virtuales. De hecho, hizo un llamado al público en general para que quien pretenda realizar operaciones con este tipo de monedas, conozca los riesgos que conlleva y los asuma, pues al menos en Colombia, no hay ningún tipo de garantía estatal que las cobije.

Se puede evidenciar entonces que en Colombia la ausencia de normatividad orientada a regular este intercambio de servicios crea un escenario de incertidumbre, pues no se está blindando de derechos y obligaciones a los agentes involucrados. Tampoco se han establecido algunos mínimos en lo concerniente a su organización, funcionamiento y operación, protección de los consumidores, inversionistas y prestadores de servicios. Lo anterior, puede dar paso a que se presenten situaciones indebidas como la evasión de impuestos o el lavado de activos.

En América Latina, el panorama de regulación sobre este tema es interesante. En Argentina, el gobierno decidió regular los impuestos a las monedas digitales y también mejorar en la prevención de blanqueo de capitales y financiación del terrorismo por medio de estas; en Brsail, la Comisión de Bolsa y Valores de ese país adoptó un entorno de pruebas regulatorio que durará tres años, donde los proyectos de blockchain se van a poder desarrollar en colaboración esta entidad sin preocuparse por posibles prohibiciones; en México se promulgó la Ley Fintech, que busca dar pautas para pagos electrónicos crowdfunding y activos digitales como las criptomonedas, las cuales se consideran un medio legítimo de pago y transacciones[20].

Sin embargo, quien se puso a la vanguardia en materia de regulación de criptos fue El Salvador, ya que se aprobó en septiembre del 2021 la Ley de Bitcoin, convirtiéndose en el primer país del mundo en adoptar oficialmente el bitcoin, como una de sus monedas de curso legal[21].

Por lo tanto, resulta importante que, en Colombia, se logre la presentación de nuevos proyectos de ley encaminados al establecimiento de un marco normativo y regulatorio que permita resolver el vacío existente y promueva el desarrollo de los mercados a partir de la cuarta revolución industrial, previniendo el uso indebido de estas nuevas tecnologías.

20 *Así avanza la regulación del bitcoin y otras cripto en los países de América Latina.* Diario La República, https://www.larepublica.co/globoeconomia/asi-avanza-la-regulacion-del-bitcoin-y-otras-criptomonedas-3251504%20 (23 de octubre de 2021)

21 Ibídem

b) Fiscalización

El metaverso, al ser un mercado virtual y una especie de foro donde las personas a través de sus avatares podrán reunirse para socializar, jugar, aprender, entretenerse, intercambiar bienes y servicios, generará constantes transacciones económicas que, aunque se llevan a cabo en espacios virtuales, se traducirán en ingresos en el mundo real en forma de criptomonedas[22]. En consecuencia, resulta interesante preguntarse si las autoridades fiscales locales y nacionales alrededor del mundo pueden ejercer su autoridad y exigir el pago de tributos respecto de transacciones que ocurren en un escenario como el metaverso, el cual carece de fronteras de cualquier tipo.

Quienes participen en el metaverso deben partir de la idea según la cual, lo más probable es que las autoridades fiscales rastreen las transacciones que ocurren en la realidad virtual, a pesar de que se trate de un espacio virtual autónomo, en donde ningún país tendría jurisdicción. Según lo apunta Fernando R. López,

> "Las autoridades fiscales tienen (o tendrán) la capacidad de obtener información sobre direcciones de billeteras, transacciones de criptomonedas y tenencias de criptomonedas de sus ciudadanos y residentes fiscales, por lo que los participantes del metaverso deben tener en cuenta las consecuencias fiscales de sus actividades del metaverso y no deben operar en la suposición de que el mundo tridimensional es un espacio fuera del alcance de las autoridades fiscales"[23].

Por ejemplo, en Estados Unidos, la *US Internal Revenue Service* (IRS), agencia de recaudación de impuestos de ese país, a las criptomonedas las considera como una propiedad para efectos fiscales. En este sentido, cuando los compradores virtuales adquieran activos en el metaverso utilizando criptomonedas, el intercambio de criptomonedas por otra propiedad estará sujeto a impuestos e informes de los EE. UU.

Por su parte, en Colombia, la Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales (DIAN), entidad que tiene como objetivo coadyuvar para garantizar la seguridad fiscal del Estado colombiano y a su vez, proteger la economía a través del control al cumplimiento de las obligaciones en esta materia[24], conceptuó en el

---

22 *Metaverse & Taxation.* Prager Metis, https://pragermetis.com/insights/metaverse-taxation/ (9 de marzo de 2022)

23 Ibídem

24 *Presentación: La entidad.* DIAN, https://www.dian.gov.co/dian/entidad/Paginas/Presentacion.aspx (s.f)

año 2017, respecto a las criptomonedas, que desde el punto de vista patrimonial, esas monedas son bienes inmateriales, susceptibles de valoración que hacen parte del patrimonio y pueden conducir a la obtención de una renta[25].

Así las cosas, aunque estas monedas, para efectos legales, no son dinero, si son bienes susceptibles de ser valorados y generar una renta para quien la posea, haciéndolas parte de su patrimonio y, en consecuencia, teniendo efectos en materia tributaria, por lo tanto, para esta entidad, las actividades de creación y transferencia de criptoactivos se encuentran gravados a través de la renta.

Así pues, hasta que las autoridades fiscales logren establecer una presencia administrativa fiscal en el metaverso, algo sumamente difícil por la naturaleza descentralizada y autónoma de este nuevo entorno, los contribuyentes tendrán que saber de antemano que las consecuencias desde el punto de vista fiscal de sus actividades y transacciones en el metaverso serán gravadas en el mundo real por las autoridades respectivas.

c) Delitos informáticos

En el metaverso se van a materializar muchas oportunidades de negocio fomentadas por el entorno digital e inmersivo que propone esta nueva tecnología. Actualmente, los juegos en línea que ya han creado su propio metaverso disponen de su propia moneda para comprar objetos u obtener nuevas funcionalidades o ventajas, por ejemplo, los V-bucks de Fortnite o Mana en Decentraland[26].

Frente a lo anterior, toman una especial relevancia los términos y condiciones que se deben aceptar para entrar al metaverso, pues estos finalmente regulan estas divisas virtuales, lo que puede llevar a una entrega inconsciente de los datos personales y financieros de los usuarios que puede poner en riesgo su seguridad de estos. Es un riesgo que se corre, pero que las personas que acceden a estas nuevas tecnologías parecen estar dispuestas a enfrentarlo, ya que no es algo nuevo, pues en internet actualmente al momento de realizar compras, diariamente solicitan los datos de facturación de quien se quiere hacer con el bien o los servicios.

De igual forma, tienen razón los que consideran que, en un mundo completamente digital como el metaverso, las opciones para realizar delitos de suplan-

---

25 Concepto 20436 de 2016 [Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales] Impuesto de renta; Minería de monedas virtuales está gravada con el impuesto de renta. Septiembre 13 de 2016

26 *Metaverso: una primera aproximación jurídica y algunas cuestiones por resolve*r (ECIJA) (2022), https://media-exp1.licdn.com/dms/document/C4E1FAQFg0g5jPO6L5w/feedshare-document-pdf-analyzed/0/1646212505238?e=1646344800&v=beta&t=JQ3rCMamy_sDdxvBaxw4h1hCx8UgNy1xuA76th1Umas

tación de identidad y otros delitos informáticos se multipliquen. El hecho de entregar a un lugar gustos, preferencias y temas de interés para que las cosas a su alrededor se creen a su gusto, a su nombre o a su propia apariencia, facilitaría el trabajo de quienes ven en el metaverso una oportunidad para cometer conductas delictivas y fraudulentas que atenten contra el patrimonio de quien, por el contrario, considera al metaverso como una verdadera experiencia sensorial inmersiva donde pueda aprender, socializar y entretenerse de buena fe.

De modo que, teniendo en cuenta que se trata de un problema de una envergadura suficiente, en el corto o mediano plazo surgirá la necesidad de proteger a los usuarios frente a la multitud de situaciones de carácter penal, fiscal y de blanqueo o lavado de capitales, que se pueden llegar a presentar, por tratarse de un universo digital en el que se comercializarán productos y servicios de forma global a cambio de criptoactivos. Por lo tanto, resulta necesario dotar de una mayor seguridad jurídica al mundo virtual y de la misma manera, dotar a los usuarios de los recursos legales pertinentes que permitan protegerles en contextos y escenarios aun desconocidos para muchos, pero que evolucionan a un ritmo vertiginoso.

Sin embargo, la creación de estas herramientas no puede ser inmediata, ya que hasta el momento no se tiene un conocimiento pleno de la forma en como este nuevo entorno digital se ejecuta y desarrolla. Habrá que esperar un tiempo prudencial para determinar la forma en como este opera y, a partir de ahí, plantear la necesidad o no de regular esta materia, teniendo en cuenta que debe ser pilar esencial la seguridad de los usuarios, tanto desde el punto de vista de los datos personales y la privacidad, como desde el punto de vista de los delitos informáticas, por lo que debería establecerse un sistema de responsabilidades adecuado, coherente y eficaz que logre disminuir posibles intromisiones no autorizadas futuras[27].

III. PROPIEDADES EN EL METAVERSO, PERSPECTIVAS DESDE EL DERECHO DE PROPIEDAD Y LA PROPIEDAD INTELECTUAL

El metaverso plantea nuevos retos jurídicos que surgen de las nuevas relaciones y operaciones que se pueden efectuar allí. Por ejemplo, en el caso de los video-

27 *Metaverso: una primera aproximación jurídica y algunas cuestiones por resolver* (ECIJA) (2022), https://media-exp1.licdn.com/dms/document/C4E1FAQFg0g5jPO6L5w/feedshare-document-pdf-analyzed/0/1646212505238?e=1646344800&v=beta&t=JQ3rCMamy_sDdxvBaxw4h1h-Cx8UgNy1xuA76th1Umas

juegos, el usuario puede adquirir cualquier cantidad de material utilizable para tal como personajes, dinero canjeable en el mundo alternativo, nuevos mundos o zonas para explorar, coleccionables, etc.

Ahora bien, eso que se compró en el videojuego podría llevar a la pregunta de ¿Qué uso se le puede dar a eso en el mundo real? Una tesis de utilidad económica respondería que no tendrá mayor utilidad. Pero ¿Acaso importa? Es claro que los diferentes metaversos implican un cambio de paradigma frente a al derecho de propiedad, pues lo adquirido allí es el desarrollo potencial del patrimonio en una nueva esfera, donde las acciones tendrán un impacto y se consolidarán como nuestra huella digital[28]. Al mismo tiempo, se sumarán al legítimo ejercicio de unos derechos de propiedad anexos a cada una de estas plataformas como Meta[29], que a su vez está integrada por aplicaciones como Facebook, WhatsApp e Instagram.

En estricto sentido, se puede afirmar que los derechos dentro de la plataforma además de poder ser usados podrán hacerse exigibles contra terceros y contra la misma plataforma, en caso de verse afectado el disfrute de este derecho, o existir confusión entre usuarios por algún beneficio particular. En suma, entender que dichos objetos no serán meros objetos, sino que entrarán dentro de la concepción jurídica de bien que conoce Luis Guillermo Velásquez, es necesario, pues se trata de cosas que 1) están dentro del patrimonio de la persona; 2) son susceptible de evaluación económica o pecuniaria[30]. Ahora bien, vale la pena aclarar que están dentro del patrimonio de la persona en la medida en que, desde cualquier cuenta o perfil de PlayStation, Xbox, Facebook, Apple Store y otros, se cuenta con acceso directo a dicho bien, y este es y será reconocido dentro de la plataforma como nuestro, indistintamente de que sea o no único, en la medida en que otros usuarios podrán tener uno idéntico.

¿Cómo establecer que este bien hace parte o no de un patrimonio? Se debe partir de una concepción simplista y sostener que, estos coleccionables harán parte del patrimonio del usuario durante todo el tiempo que este decida jugar el juego, utilizar la plataforma o participar de la comunidad digital. Hoy, mañana, un mes, un año, es irrelevante. Ahora, esto puede ser cuestionado, si el objeto adquirido, tiene una representación o significación en el mundo real o físico. Los argumentos planteados hasta ahora, no se alejan desde la óptica práctica, de la

28 *¿Qué es una huella digital? ¿Cómo podemos protegerla de los hackers?* latam.kaspersky.com, https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-a-digital-footprint (últ. vez Mar 18, 2022)

29 *The Facebook Company Is Now Meta* | Meta Meta, https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/ (28 de octubre, 2021)

30 Luis Guillermo Velásquez Jaramillo. Bienes. Editorial Temis (2014).

acción de compra de un libro, un CD, un celular u otros bienes. Hacen parte de un patrimonio desde el momento en que se adquieren y resulta indiferente que otros puedan tener una copia de lo esto, la nuestra, será propia, y de nadie más.

Dentro de este orden de ideas, indiscutiblemente hacen parte de nuestro patrimonio, otra cosa es que se deba o no declararlo ante un tercero o ¿es necesario declararle a alguien la propiedad sobre su celular, su computador, su reloj? Sencillamente no. Sin embargo, bien sea para efectos prácticos o no, la compañía con la que se crea la cuenta digital adscrita y de esta forma el avatar, tiene nuestros datos[31] y constantemente recibe nuestra información[32], consolidando indiscutiblemente quién es el dueño de dicho aplicativo o coleccionable y esta consolidación de información podría ciertamente probar quien es el legítimo dueño de cada bien, digital o no.

En esta misma línea, vale la pena realizarse algunas preguntas: 1) ¿Qué hacer si el bien en cuestión se trata de un bien sujeto a registro como lo es un apartamento, vehículo automotor, una marca o signo distintivo protegido por el régimen de la propiedad intelectual? ¿Existiría acaso la posibilidad de revindicar el derecho exigiendo algún reconocimiento de carácter pecuniario junto con alguna medida cautelar? 2) ¿Qué soluciones existirían desde la normatividad y/o la practicidad de quienes ejecutan decisiones de negocio

En el primer escenario, consideramos que resulta necesario ligar irrestrictamente el derecho real sobre el bien inmueble a su homólogo digital. Sin embargo, para lograr esto, es necesario que las condiciones de existencia en el metaverso le permitan hacerse con unas cualidades y particularidades únicas, para que, en ese mismo sentido, el ejercicio de los derechos económicos que se deprendan de dicho bien pueda ser realmente efectivos y no simplemente una potencialidad. ¿Cómo se podría lograr esto? La digitalización de los registros de dichos bienes debe llegar al metaverso, debe surgir la solución tecnológica que permita a la oficina de instrumentos públicos (en el caso de Colombia) migrar sus datos al metaverso, para consecuentemente, hacer efectiva la regulación que garantice positivamente, el ejercicio de este derecho.

Ahora bien, resulta aún más conflictivo el caso de derechos de propiedad intelectual, particularmente los derechos de propiedad industrial sobre las marcas y los signos distintivos. Es allí, donde a nivel económico es posible avizorar que

31 Información de cuenta | PlayStation®4 Guía del usuario Manuals.playstation.net, https://manuals.playstation.net/document/es/ps4/settings/accountinfo.html

32 Brian X Chen, *I downloaded the information That Facebook Has on me. Yikes.*, The New York Times, 2018, https://www.nytimes.com/2018/04/11/technology/personaltech/i-downloaded-the-information-that-facebook-has-on-me-yikes.html

han existido más avances, en la medida en que naturalmente en un apartamento virtual, podrá nuestro avatar y nuestro yo digital vivir, pero efectivamente seguiremos existiendo en esta realidad. Indiscutiblemente es otro mercado, y necesita su propia y particular regulación, pero en el segundo escenario, al encontrar marcas y signos distintivos existirá una publicidad efectiva, se distinguirá la actividad económica de una sociedad que opera y ejecuta su razón social, que no sólo podrá tener efecto allí, sino directamente en nuestra "realidad física" pues allí se identificarán aquellos símbolos conocidos, los cuales se afiliarán aún más con las compañías que conocemos y esto podrá impactar al consumidor y a la sociedad al momento de acceder a productos y servicios en la realidad virtual o metaverso y en la realidad física o corporal.

Esta necesidad ya es un hecho. Recientemente en Estados Unidos, la compañía McDonalds[33], solicitó dos registros de su marca con el propósito de "operar un restaurante virtual que contiene bienes virtuales reales y operar un restaurante virtual que incluye servicio a domicilio. En uno de los registros, se lee *online retail services featuring virtual goods*"[34]. Esta solicitud se suma a las solicitudes de registro que han hecho otros gigantes como Nike[35], Red Bull[36], Walmart[37] y Victoria Secret[38].

Por otra parte, RedBull incursionó en este mundo también y planteo algunas solicitudes de registro que, en estricto sentido, planean un reto para los reguladores pues se trata de bienes y servicios que esta compañía no estaba habituada a ofrecer. En su primera solicitud con indicativo IC 009. US 021 023 026 036 038. G & S, solicitaron el registro de bienes virtuales descargables, a saber, programas informáticos de ropa, calzado, sombreros, gafas, bolsos, deportes, mochilas, equipos deportivos, arte, juguetes, accesorios, pieles, ropa de protección. De igual forma, incluyen archivos multimedia descargables que contienen

---

33 Masson Bissada, *McDonald's Files Trademark For Metaverse-Based 'Virtual Restaurant'*, Forbes, 2022, https://www-forbes-com.cdn.ampproject.org/c/s/www.forbes.com/sites/masonbissada/2022/02/09/mcdonalds-files-trademark-for-metaverse-based-virtual-restaurant/amp/ (9 de febrero de 2022)

34 United States Patent and Trademark Office, Trademarks - Trademark Electronic Search System (United States Patent and Trademark Office) (2022)

35 United States Patent and Trademark Office, Trademarks - Trademark Electronic Search System (United States Patent and Trademark Office) (2021)

36 United States Patent and Trademark Office, Trademarks - Trademark Electronic Search System (United States Patent and Trademark Office) (2022)

37 United States Patent and Trademark Office, Trademarks - Trademark Electronic System (United States Patent and Trademark Office) (2021)

38 United States Patent and Trademark Office, Trademarks Trademark Electronic Search System (United States Patent and Trademark Office) (2022)

tokens no fungibles; software de realidad virtual para entretenimiento interactivo y juegos de realidad virtual; gafas de realidad aumentada; auriculares de realidad aumentada; software de reconocimiento de gestos; gafas de realidad virtual, entre otros[39].

En otra de sus solicitudes, con indicativo IC 035. US 100 101 102. G & S solicitaron el registro de servicios de venta al por menor de productos virtuales, a saber, productos virtuales descargables, programas informáticos de ropa, calzado, sombreros, gafas, bolsas, deportes, mochilas, equipos deportivos, arte, juguetes, accesorios, pieles, ropa de protección, servicios de venta al por menor y en línea que permiten a los consumidores participar en entrenamientos de fitness, competiciones atléticas virtuales y clases de fitness individuales [40]

Luego, en otra solicitud con indicativo C 036. US 100 101 102. G & S incluyeron servicios financieros incluyendo moneda virtual para ser utilizada por los miembros de la comunidad en línea, intercambio financiero de moneda virtual y criptomonedas; transferencia electrónica de *monedas virtuales y criptomonedas*. Adicionalmente, contempla la emisión y procesamiento de ambos activos y/o monedas, tokens digitales, critpo tokens, gestión de bienes inmuebles digitales y hace referencia particular a estadios e hipódromos en un entorno virtual, entre otros[41].

Posteriormente, en una nueva solicitud (IC 038. US 100 101 104. G & S) pretenden incluir salas de chat virtuales establecidas; proporcionar un foro en línea para la personalización virtual de vehículos; proporcionar a los consumidores la oportunidad de unirse a conciertos en tiempo real, competiciones deportivas u otros eventos de entretenimiento a través de un entorno virtual; proporcionar un foro en línea para que los usuarios compartan y transmitan información, audio, vídeo, noticias en tiempo real, contenido deportivo y de entretenimiento, o información, para formar comunidades virtuales, y participar en redes sociales[42].

Enseguida, y buscando posicionarse como una compañía importante en materia de retail en el metaverso, solicitó el registro de servicios de entretenimiento como y de ropa virtual no descargable; de letreros y paneles, logotipos de eventos, podios, máquinas expendedoras automáticas, imanes, refrigeradores, vehículos; películas, programas de televisión, entre otros. Además, pretenden crear un entorno en donde se puedan proporcionar críticas, recomendaciones

39 Ibídem

40 United States Patent and Trademark Office, Trademarks Trademark Electronic Search System (United States Patent and Trademark Office) (2022)

41 Ibídem

42 Ibídem

sobre películas, programas de televisión, emisiones en la web. Así como la organización y realización de conferencias educativas; la organización de exposiciones, eventos y conferencias en los ámbitos de la cultura, el entretenimiento, la educación y las redes sociales con fines comerciales y no comerciales".[43]Por último, en la más reciente solicitud, con referencia IC 045. US 100 101. G & S quiere registrar servicios de redes sociales y de citas en línea; servicios de redes sociales, de presentación social y de citas prestados mediante el acceso a bases de datos informáticas y a bases de datos de búsqueda en línea en los ámbitos de las redes sociales, la presentación social y las citas[44].

Las anteriores descripciones de los productos y servicios que la marca y compañía RedBull pretende registrar son, en su mayoría no ofertados por ella en el mundo físico, cuestión que impulsa el interrogante ¿Cómo regular a una compañía que busca proveer productos y servicios que no ofrece en el mundo físico, pero sí lo hará en el mundo digital? Es por este tipo de cuestionamientos, que suscitan la reflexión de lo digital vs lo material, que no existe una única respuesta, pero es posible concluir que esta compañía busca integrar en su modelo de negocio servicios financieros, venta retail, servicios de entretenimiento y servicios de mensajería y red social. RedBull ya no es un simple vendedor de bebidas energizantes con poder de mercado. Es vital que la aproximación regulatoria, más que reaccionar ante dichas necesidades estableciendo prohibiciones y reglas estrictas, acompañe las necesidades de los industriales en todo el mundo.

Ahora bien, algunos de estos servicios cuentan con regulaciones específicas. Por ejemplo, en el caso de los servicios financieros y monedas virtuales, tal y como ya se mencionó, existe una necesidad regulatoria en razón al poder liberatorio que las comunidades le otorgan a los cripto activos o monedas digitales. Si bien, ya existen pronunciamientos al respecto en diversas comunidades jurídicas y los distintos cuerpos legislativos del mundo están discutiendo la regulación de estos activos, es un hecho que presenta un reto pues un escenario es en donde pre establecen unos requisitos y un monto dinero específico para operar (como es el caso de los bancos y su estricta regulación), otra cosa es cuando se le permite a cualquier compañía, en este caso de bebidas, emitir y ofrecer plataformas para tranzar en cualquier moneda digital.

Esta podrá ser la fuente de diversos conflictos, pues será imposible considerar la aplicación de la normatividad que existe para la banca en cada una de las jurisdicciones si, para empezar, esta moneda no está respaldada por nación

43 Ibídem

44 United States Patent and Trademark Office, Trademarks Trademark Electronic Search System (United States Patent and Trademark Office) (2022)

alguna, no es emitida por un banco central y se encuentra justificada y respaldada por la marca de un gigante del mercado de las bebidas energizantes con presencia mundial. Estas cuestiones van más allá de la dogmática jurídica y se convierten en necesidades prácticas del mundo de los negocios.

Para estos casos descritos, es claro que las respuestas inicialmente son más sencillas y su aplicación es más inmediata en tanto a nivel digital ya existe el registro de marcas utilizadas en Apps y sitios web. No es sino abrir la pantalla de nuestro celular y encontraremos un mundo de propiedad intelectual en cada una de las experiencias de usuario y diseños de pantalla que artística y cuidadosamente creadas a para cada negocio o herramienta digital. La única duda constante será la regulación oportuna de los medios digitales para la constitución de negocios que cuestionen los principios aplicados a instituciones altamente reguladas como los medios de comunicación, las empresas de recopilación de datos (o redes sociales) y los establecimientos de crédito.

Un caso completamente distinto es el planteado desde la compra de objetos materiales representables en el mundo digital, pues más allá de la practicidad ya descrita y la analogía hecha con la compra de cualquier bien, será mucho más consecuente generar alguna especie de registro que permita la trazabilidad de todas aquellas compras realizadas allí para tener algunos de los posibles efectos.

Primero, **trazabilidad tributaria**. La bolsa patrimonial nunca será la que conocíamos otrora, cada una de nuestras compras podrán y serán parte de nuestro patrimonio tendremos una personalidad jurídica extendida, digitalizada. En este sentido, el término "bien sujeto a registro", sencillamente será obsoleto. Para que utilizar tal adjetivo, si todo estará realmente registrado pues, de no estarlo, sencillamente no existe o no es nuestro. En otros asuntos entraría la forma como se calcularía la tasa de los cripto activos, que hagan parte de nuestro patrimonio digital.

En segundo lugar, esto precede o genera, una **modificación al patrimonio**[45] **y atributos de la personalidad**[46]. El concepto jurídico de patrimonio muta, la

45 Consideremos que la referencia de los objetivos de la prescripción que hace el autor colombiano Luis Guillermo Velásquez Jaramillo. Bienes. Editorial Temis (2014)."*modernamente el patrimonio es una universalidad jurídica formada por bienes activos y pasivos en cabeza de una persona jurídica individual o colectiva. De acuerdo con este concepto, el patrimonio tiene un contenido económico o pecuniario, y forma parte de él los derechos reales y patrimoniales, también los derechos sobre objetos inmateriales (propiedad intelectual) y aún la posesión como derecho real provisional*". Es entonces clara nuestra apreciación de considerar parte del patrimonio todo derecho digital por "intangible" que sea, será objeto de negocio en la realidad virtual y por lo tanto podrá tener efectos económicos y reales.

46 Se hace referencia a la definición de atributos de la personalidad dada por la Corte Constitucional de Colombia. Sentencia C-004 de 1998. (MP. Jorge Arango Mejía: enero 22 de 1998): "*la*

esencia de la personalidad jurídica tendrá que agregar una potencial "identidad digital" adscrita a nuestro documento, correo electrónico y prácticamente a nuestra esencia. Esto podrá ser consecuencia en principio del consumo en línea y la conexión digital que millones ya tenemos, pero eventualmente, sabemos que nuestro mismo trabajo ya está permeado de estas herramientas digitales que perfilan a cada profesional[47] o lo que se conoce en las convenciones y reportes futuristas como *the future of work*[48].

En tercer lugar, **los conceptos de propiedad y bienes** están llamados a cambiar para siempre. Si la propiedad está localizada fuera del mundo físico y es allí donde se explota, infinidad de conceptos estará sujetos al cambio o desaparición. ¿Se podrá acaso adquirir[49] por prescripción adquisitiva[50] un bien? ¿Enviaría usted a su avatar a la propiedad de otro y lo dejaría allí varios años para obtener dicho bien? ¿Existirán los bienes mostrencos si todo está previamente

personalidad tiene unos atributos que implican derechos y obligaciones que son inseparables del ser humano; capacidad de goce, patrimonio, nombre y apellido, nacionalidad, domicilio y estado civil". Para efectos de esta reflexión consideramos la extensión de ese patrimonio a la esfera digital o la creación de uno aparte, con reglas particulares para durante su existencia. Recordemos que dichos atributos son abstraídos de la existencia humana y del entendimiento integral del ordenamiento jurídico civil colombiano."

47 *What 800 executives envision for the postpandemic workforce*. Mckinsey & Company, https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/what-800-executives-envision-for-the-postpandemic-workforce (septiembre 23 de 2020)

48 *The future of work after COVID-19.* McKinsey & Company, https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/the-future-of-work-after-covid-19 (febrero 18 de 2021)

49 Consideremos que la referencia de los objetivos de la prescripción que hace el autor colombiano Luis Guillermo Velásquez Jaramillo. Bienes. Editorial Temis (2014)."Objetivos de la prescripción. "*La prescripción tiene la aptitud necesaria para transformar a un poseedor en titular del derecho. El abandono del bien por su propietario no puede primar sobre el trabajo del poseedor, razón suficiente para que la ley lo premie con la obtención del derecho. Aún el poseedor de mala fe y sin justo título tiene despejado el camino de la adquisición del derecho mediante la prescripción extraordinaria. Quien abandona su derecho no demuestra interés en conservarlo*" (cursiva fuera de texto original). Ante esta reflexión, resulta imposible considerar que en el medio digital se abandone el bien, pues la adquisición del bien y su registro en dicha plataforma sea cual sea, permite su trazabilidad y conservación, tendría que adherirse al concepto de prescripción "digital" algún tipo de acto y de omisión especifico que demuestre esta misma falta de interés, sin embargo será difícil de probar y fundamental en la medida en que siempre que se adquiere derechos sobre lo mencionado anteriormente, video juegos, dinero canjeable, libros, audio libros accesorios o un inmueble digital, siempre que acceda con mi cuenta a cada plataforma siempre seré propietario de dicho contenido o como mínimo, tendré derecho a utilizarlo bajo las reglas pactadas con dicha plataforma.

50 Consideramos la definición contenida en el Código Civil Colombiano [CCC]. Ley 57 de 1887. Abril 15 de 1887 (Colombia) art. 2512 "es un modo de adquirir las cosas ajenas, o de extinguir las acciones o derechos ajenos, por haberse poseído las cosas y no haberse ejercido dichas acciones y derechos durante cierto lapso (…) y concurriendo los demás requisitos legales".

registrado y creado para propiamente existir allí? ¿Se podrá establecer que las formalidades simplemente estarán proscritas en la medida en que sea comprobable que las transacciones son realizadas por nosotros a partir de nuestro avatar adscrito a nuestra cuenta?

IV. DATOS PERSONALES, PRIVACIDAD Y LA NUEVA REALIDAD

El metaverso implicará una recopilación sin precedentes de muchos tipos y cantidades de datos personales[51]. Ciertamente, los datos personales son cualquier información relativa a una persona física viva identificada o identificable[52]. En ese sentido, teniendo en cuenta el desarrollo tecnológico, se podrá recolectar información sobre respuestas fisiológicas, o incluso patrones cerebrales[53], lo que puede generar una amplia afectación a los derechos relacionados con datos personales.

Por lo anterior, se hará mención a la Reglamento General de Protección de Datos (GDPR por sus siglas en inglés), que funge, a su vez, como estándar internacional para las autoridades de datos personales en el mundo. Así, el tratamiento de datos personales se basa en el consentimiento, que debe surgir de una decisión informada y expresarse a través de una acción afirmativa. Con base en ello, el usuario tiene los siguientes derechos: (i) Protección de datos predeterminada; (ii) Información sobre el tratamiento de datos; (iii) Derecho de oposición; (iv) Acceso a todos los datos que se conserven sobre el usuario; (v) Derecho a ser informado si se filtran los datos, y; (vi) Derecho al olvido.

Los anteriores derechos no pueden entenderse aisladamente, pues requieren de un análisis constitucional que en Colombia ha sido desarrollado por la Corte Constitucional y por la Ley Estatutaria 1581 de 2012. En efecto, la ley dispone que todas las personas tienen derecho a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bases de datos o archivos. Al respecto, se consagra como base constitucional el artículo 15 de la Constitución Política de Colombia, que establece:

---

51 *The Metaverse: The evolution of a universal digital platform.* Norton Rose Fulbright, https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/5cd471a1/the-metaverse-the-evolution-of-a-universal-digital-platform#section3 (julio de 2021)

52 *¿Qué son los datos personales?* Comisión Europea - European Commission, https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-personal-data_es

53 *The Metaverse: The evolution of a universal digital platform.* Norton Rose Fulbright, https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/5cd471a1/the-metaverse-the-evolution-of-a-universal-digital-platform#section3 (julio de 2021)

> "*Todas las personas tienen derecho a su intimidad personal y familiar y a su buen nombre, y el Estado debe respetarlos y hacerlos respetar. De igual modo, tienen derecho a conocer, actualizar y rectificar las informaciones que se hayan recogido sobre ellas en bancos de datos y en archivos de entidades públicas y privadas.*
>
> *En la recolección, tratamiento y circulación de datos se respetarán la libertad y demás garantías consagradas en la Constitución*."

Por tanto, el raigambre constitucional del metaverso en cuanto a datos personales, exige que se desarrolle en la implementación del metaverso respecto de la protección de datos personales. En primera medida, debe señalarse que, tal como lo define el artículo 4 del GDPR, tratamiento es cualquier operación o conjunto de operaciones realizadas sobre datos personales o conjuntos de datos personales. Entre esas operaciones, se enlista la recogida, el registro, organización, estructuración, conservación, modificación, extracción, consulta, utilización, difusión, o cualquier otra forma relacionada. Con eso en mente, queda claro que la creación de la identidad digital está atada a un intenso tratamiento de datos personales, que a su vez corresponde a la elaboración de perfiles (*profiling*). La elaboración de perfiles consiste en toda forma de tratamiento automatizado de datos personales que permite evaluar determinados aspectos personales de una persona. Eso se usa para predecir comportamientos relevantes para cualquier agente económico.

Ahora bien, al comprender que en el metaverso se efectúa un intenso tratamiento de datos personales, debe señalarse la tipología legal en la que desde el régimen de protección de datos personales incurren los participantes en el metaverso.

En primera medida, el responsable del tratamiento es aquella persona determine los fines y medios del tratamiento; es decir, es aquel que decide sobre los datos personales. La Corte Constitucional los define como: "*aquel que define los fines y medios esenciales para el tratamiento del dato, incluidos quienes fungen como fuente y usuario y los deberes que se le adscriben responden a los principios de la administración de datos y a los derechos –intimidad y habeas data- del titular del dato personal*"[54]. En efecto, el responsable del tratamiento es quien debe solicitar y conservar la autorización en la que conste el consentimiento expreso del titular para el tratamiento de sus datos, así como informar con claridad la finalidad del mismo[55].

---

54 Corte Constitucional de Colombia. Sentencia C-748 de 2011 (M.P. Jorge Ignacio Pretelt: octubre 6 de 2011)

55 Ibidem.

En tal sentido, debe señalarse que no hay una respuesta clara sobre quién es el responsable. Dependerá del caso particular, de los contratos dispuestos para tal fin, y de la estructura interna del metaverso que se analice. Podría discutirse, entonces, el rol de responsable en los siguientes participantes[56]:

- El desarrollador de una parte del metaverso concreto, en forma de módulo, extensión o mejora.
- El conjunto del metaverso como sistema open source.
- El servidor de alojamiento del metaverso.

Sobre el encargado del tratamiento, el GDPR dispone que encargado es aquel que trate datos personales por cuenta del responsable del tratamiento. Así, al recibir la delegación para tratar el dato en los términos en que lo determine el responsable, debe cerciorarse de que aquel tiene la autorización para su tratamiento y que el tratamiento se realizará para las finalidades informadas y aceptadas por el titular del dato[57]. Como administrador de datos personales, entonces, debe usar los medios y respetar el objetivo dispuesto por el responsable para el tratamiento de los datos.

El ejemplo más usual de encargado de datos personales es aquel que realiza administra las bases de datos del metaverso. Esa empresa, como encargada, debe aplicar medidas técnicas y organizativas apropiadas para garantizar la protección de los derechos del interesado, de acuerdo con el artículo 28 del GDPR.

Con base en lo anterior, encargado y responsable del tratamiento tienen deberes sustancialmente distintos. Así, la Corte Constitucional colombiana ha estimado que los requisitos para el tratamiento de datos personales son los siguientes: (i) obtener el consentimiento del titular de la información, (ii) tal consentimiento deber ser calificado, es decir, expreso, informado y previo, (iii) el tratamiento de la información se debe realizar para las finalidades informadas y aceptadas por el titular del dato, (iv) el responsable del tratamiento le corresponde obtener y conservar la autorización del titular[58]. En ese sentido, el tratamiento de datos personales debe ceñirse a los estándares internacionales, y si su

56 *Metaverso: una primera aproximación jurídica y algunas cuestiones por resolver* (ECIJA) (2022), https://media-exp1.licdn.com/dms/document/C4E1FAQFg0g5jPO6L5w/feedshare-document-pdf-analyzed/0/1646212505238?e=1646344800&v=beta&t=JQ3rCMamy_sDdxvBaxw4h1hCx8UgNy1xuA76th1Umas

57 Corte Constitucional de Colombia. Sentencia C-748 de 2011 (M.P. Jorge Ignacio Pretelt: octubre 6 de 2011)

58 Corte Constitucional de Colombia. Sentencia T-058 de 2013 (M.P. Alexei Julio Estrada: febrero 7 de 2013)

operación es en Colombia, debe cumplir con los requisitos enunciados, teniendo el consentimiento como base.

V. CONCLUSIONES

Las interacciones en el metaverso se desarrollan a través de relaciones contractuales entre el dueño del sitio y los participantes, en donde los acuerdos contractuales, así como el haber aceptado unos términos y condiciones tendrán un papel muy importante en las actividades que se desarrollarán allí.

Esta situación implica que el derecho tome un papel activo y sirva de instrumento de dirección social, para acompañar el desarrollo de estas nuevas tecnologías y, si fuere necesario, regular su actividad, partiendo de la idea de que, con simplemente una ley no bastará. Tendrá que encontrar un equilibrio entre el software del metaverso, las normas comunitarias y las normas de orden público.

El metaverso plantea nuevos retos jurídicos que surgen de las nuevas relaciones y operaciones que se pueden efectuar allí. Muchas compañías han solicitado el registro de su marca ante las autoridades competentes para empezar a ofrecer en el mundo virtual bienes y servicios. El caso de Redbull, por ejemplo, es el ejemplo más claro de una compañía que busca integrar en su modelo de negocio servicios financieros, venta retail, servicios de entretenimiento y servicios de mensajería y red social. RedBull ya no es un simple vendedor de bebidas energizantes con poder de mercado.

La idea de los bienes "sujetos a registro" está llamada a transformarse en el entorno digital que supone el metaverso pues allí todo tendrá que estar registrado para que exista o haga parte del patrimonio del usuario. Además, el concepto jurídico de patrimonio también cambiará pues a la idea tradicional de los atributos de la personalidad, habrá que agregarle una potencial identidad digital. Por último, los conceptos de propiedad y bienes están llamados a cambiar para siempre y de esta manera se plantean interrogantes, pues no es claro si existirá aún la posibilidad de adquirir por prescripción, si las formalidades exigidas para hacerse de un bien existirán o si el nuevo entorno requerirá de unas nuevas exigencias para hacerse propietario.

Lo mismo sucede con la protección de datos personales, que tiene de punto cardinal el consentimiento. El concepto de "identidad virtual" implica una alta afectación al *habeas data*, e implica que los responsables y encargados deben tener las autorizaciones pertinentes para el tratamiento de datos personales. Ciertamente, las operaciones que se realicen en distintos países deben cumplir con la normativa interna y particular, de manera que, además de una carga administrativa y tecnológica, el mercado del metaverso tiene una carga regulatoria.

VI. BIBLIOGRAFIA

- *¿Qué es una huella digital? ¿Cómo podemos protegerla de los hackers?* latam.kaspersky.com, https://latam.kaspersky.com/resource-center/definitions/what-is-a-digital-footprint (últ. vez Mar 18, 2022)
- *¿Qué son los datos personales?* Comisión Europea - European Commission, https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-personal-data_es
- *Así avanza la regulación del bitcoin y otras cripto en los países de América Latina.* Diario La República, https://www.larepublica.co/globoeconomia/asi-avanza-la-regulacion-del-bitcoin-y-otras-criptomonedas-3251504%20 (23 de octubre de 2021)
- Ben Segal, A short history of Internet protocols at CERN (1995), https://www.researchgate.net/profile/Ben-Segal-5/publication/245061001_A_short_history_of_Internet_protocols_at_CERN/links/00b7d52b05f310a304000000/A-short-history-of-Internet-protocols-at-CERN.pdf
- Brian X Chen, *I downloaded the information That Facebook Has on me. Yikes.*, The New York Times, 2018, https://www.nytimes.com/2018/04/11/technology/personaltech/i-downloaded-the-information-that-facebook-has-on-me-yikes.html
- Caballero, Jhon (2021) Los criptoactivos y su régimen jurídico relevante https://derinformatico.uexternado.edu.co/criptoactivos/
- Caballero, Jhon (2022) El régimen jurídico del metaverso https://derinformatico.uexternado.edu.co/el-regimen-juridico-del-metaverso/
- Carta Circular 52 de 2017 [Superintendencia Financiera de Colombia] Riesgos potenciales asociados a las operaciones realizadas con "Monedas Electrónicas- Criptomonedas o Monedas Virtuales". 22 de junio de 2017
- Código Civil Colombiano [CCC]. Ley 57 de 1887. Abril 15 de 1887 (Colombia)
- Concepto 20436 de 2016 [Dirección de Impuestos y Aduanas Nacionales] Impuesto de renta; Minería de monedas virtuales está gravada con el impuesto de renta. Septiembre 13 de 2016
- Corte Constitucional de Colombia. Sentencia C-004 de 1998. (MP. Jorge Arango Mejía: enero 22 de 1998)
- Corte Constitucional de Colombia. Sentencia C-748 de 2011 (M.P. Jorge Ignacio Pretelt: octubre 6 de 2011)
- Corte Constitucional de Colombia. Sentencia T-058 de 2013 (M.P. Alexei Julio Estrada: febrero 7 de 2013)
- *Decentraland DAO* https://dao.decentraland.org/en/ (s.f)
- *En qué consisten las DeFi o finanzas descentralizadas.* BBVA Noticias, https://www.bbva.com/es/en-que-consisten-las-defi-o-finanzas-descentralizadas/ (5 de julio de 2021)
- Garon, Jon M., Legal Implications of a Ubiquitous Metaverse and a Web3 Future (January 3, 2022). Disponible en SSRN: https://ssrn.com/abstract=4002551 o http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4002551
- Información de cuenta | PlayStation®4 Guía del usuario Manuals.playstation.net, https://manuals.playstation.net/document/es/ps4/settings/accountinfo.html
- Jacques Chevallier. El estado posmoderno. Universidad Externado (2011)

- Luis Guillermo Velásquez Jaramillo. Bienes. Editorial Temis (2014).
- Masson Bissada, *McDonald's Files Trademark For Metaverse-Based 'Virtual Restaurant'*, Forbes, 2022, https://www-forbescom.cdn.ampproject.org/c/s/www.forbes.com/sites/masonbissada/2022/02/09/mcdonalds-files-trademark-for-metaverse-based-virtual-restaurant/amp/ (9 de febrero de 2022)
- *Metaverse & Taxation*. Prager Metis, https://pragermetis.com/insights/metaverse-taxation/ (9 de marzo de 2022)
- *Metaverso: una primera aproximación jurídica y algunas cuestiones por resolver* (ECIJA) (2022), https://media-exp1.licdn.com/dms/document/C4E1FAQFg0g5jPO6L5w/feedshare-document-pdf-analyzed/0/1646212505238?e=1646344800&v=beta&t=JQ3rCMamy_sDdxvBaxw4h1hCx8UgNy1xuA76th1Umas
- Pedro José Villa López. *Año 2022: las posibilidades del metaverso y sus potenciales resultados*. El Bogotano. 11 de enero, 2022 https://www.elbogotano.com.co/ano-2022-las-posibilidades-del-metaverso-y-sus-potenciales-resultados-por-pedro-jose-villa-lopez/
- *Presentación: La entidad*. DIAN, https://www.dian.gov.co/dian/entidad/Paginas/Presentacion.aspx (s.f)
- *Privacy in a Parallel Digital Universe: The Metaverse*. Norton Rose Fulbright, https://www.dataprotectionreport.com/2022/01/privacy-in-a-parallel-digital-universe-the-metaverse/ (25 de enero de 2022)
- *The Facebook Company Is Now Meta* | Meta https://about.fb.com/news/2021/10/facebook-company-is-now-meta/ (28 de octubre, 2021)
- *The Federal Trade Commission Should Not Seek to Regulate the Metaverse.* American Enterprise Institute, https://www.aei.org/technology-and-innovation/the-ftc-should-not-seek-to-regulate-the-metaverse/ (31 de enero de 2022)
- *The future of work after COVID-19.* McKinsey & Company, https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/the-future-of-work-after-covid-19 (febrero 18 de 2021)
- *The Metaverse: The evolution of a universal digital platform.* Norton Rose Fulbright, https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/5cd471a1/the-metaverse-the-evolution-of-a-universal-digital-platform#section3 (julio de 2021)
- *The Metaverse: The evolution of a universal digital platform*. Norton Rose Fulbright, https://www.nortonrosefulbright.com/en-us/knowledge/publications/5cd471a1/the-metaverse-the-evolution-of-a-universal-digital-platform#section3 (julio de 2021)
- United States Patent and Trademark Office, Trademarks - Trademark Electronic Search System (United States Patent and Trademark Office) (2021)
- United States Patent and Trademark Office, Trademarks - Trademark Electronic Search System (United States Patent and Trademark Office) (2022)
- *What 800 executives envision for the postpandemic workforce.* Mckinsey & Company, https://www.mckinsey.com/featured-insights/future-of-work/what-800-executives-envision-for-the-postpandemic-workforce (septiembre 23 de 2020)
- *Will Metaverses Require New Regulations?* - AAF American Action Forum, https://www.americanactionforum.org/insight/will-metaverses-require-new-regulations/ (9 de febrero de 2022)